



Artikel Penelitian

Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Literasi Digital

Aditya Yoga Pratama¹, Nurparisa Gusrianti², Kemal Amrul Haq³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi

Informasi Artikel

Ditinjau : 7 Desember 2022

Direvisi : 12 Desember 2022

Terbit Online : 25 Desember 2022

Kata Kunci

Literasi Digital, Mahasiswa,
Pendidikan

Korespondensi

e-mail :

adityayoga8013@gmail.com¹

nurparisaaza@gmail.com²,

kemalamrul260@gmail.com³.

Abstrak

Pada era perkembangan globalisasi belakangan ini, setiap orang khususnya para mahasiswa dituntut harus mengikuti setiap perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam perkembangan dunia pendidikan, terdapat literasi digital yang mana mahasiswa harus memiliki keterampilan untuk mengolah dan mengoperasikan berbagai macam perangkat digital. Oleh karena itu, diperlukan sifat ingin belajar hal baru, kemampuan berkolaborasi, memiliki jiwa yang kreatif dan inovatif, mampu beradaptasi, mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik agar dapat berperan aktif dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai rakyat bangsa Indonesia, mahasiswa diharapkan mampu untuk turut mengambil peran dalam memajukan bangsa Indonesia. Artikel ini akan melihat literasi digital mahasiswa dan bagaimana sebaiknya dilihat sebagai sekumpulan kebiasaan yang digunakan anak-anak dalam interaksi mereka dengan perangkat digital untuk belajar. Literasi digital di kelas lebih dari sekedar mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran. Mahasiswa yang belajar melalui alat digital yang dibimbing, menerapkan dan menciptakan sistem pembelajaran yang kaya dan mengembangkan pemahaman. Banyak mahasiswa saat ini memiliki akses ke perangkat pribadi atau yang disediakan sekolah, yaitu smartphone, tablet, atau komputer. Mahasiswa dapat mengsosialisasikan tentang pemanfaatan literasi digital untuk meningkatkan minat baca di Indonesia dengan pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan literasi digital.

DOI : xxxx

PENDAHULUAN

Menurut UNESCO, Indonesia menempati urutan kedua terbawah dalam hal literasi di dunia, yang artinya minat membaca sangat rendah, Menurut UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan hanya 0,001%. Artinya dari 1000 penduduk Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Dalam studi lain berjudul "Ranking of the World's Most Literate Nations" yang dilakukan



pada maret 2016 oleh Central Connecticut State University, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara untuk minat baca.

Bagi masyarakat di negara maju, literasi merupakan kebutuhan yang penting bagi setiap insan sebagai bagian dari warga dunia seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat (Faradina: 2017). Bagi negara berkembang seperti Indonesia, menurut penelitian dari Hartati (2010) literasi merupakan salah satu agenda penting untuk membangun sumber daya manusia Indonesia, karena yakin dengan literasi dapat memberi peluang terhadap pembangunan baik individu maupun masyarakat dalam segala bidang misalnya ekonomi dan sosial menuju kesejahteraan hidup.

Pendidikan abad kedua puluh satu menekankan pentingnya literasi digital (sintesis literasi informasi, literasi internet, dan literasi komputer), dan bagaimana hal itu dapat diperoleh secara formal dan informal untuk memfasilitasi integrasi mahasiswa yang efektif (Lau & Yuen, 2014), yang dapat menghasilkan banyak manfaat.

Definisi literasi digital yang lalu menggambarkan keterampilan dengan alat khusus — kemampuan untuk menggunakan pengolah kata atau mesin pencari, atau untuk mengkonfigurasi perangkat input/output (Adams, 1984; Gilster, 1997; Inskip, 1982). Sementara definisi tersebut memiliki keutamaan kekhususan dan terukur, mereka juga tidak memiliki realitas konteks saat ini.

Artikel ini akan melihat literasi digital mahasiswa dan bagaimana sebaiknya dilihat sebagai sekumpulan kebiasaan yang digunakan anak-anak dalam interaksi mereka dengan perangkat digital untuk belajar. Selain itu, artikel ini akan membahas manfaat dan prinsip literasi digital, dan menunjukkan contoh bagaimana hal ini dapat dipraktikkan dan di dalam kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi penelitian kualitatif. Menurut dokumen Modul Rancangan Penelitian (2019) yang diterbitkan oleh Ristekdikti, penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai prosedur yang menggunakan data dari dokumen desktop, seperti lisan atau kata dari seseorang yang dapat diidentifikasi. Studi kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, tren, dinamika sosial, kepercayaan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap situasi tertentu.

Subjek investigasi ini adalah seorang mahasiswa yang menunjuk dirinya sebagai relawan karena keinginan mereka untuk mendapatkan hasil yang menyeluruh dan komprehensif, para peneliti menggunakan metodologi berkualitas tinggi saat mempelajari fenomena yang akan mereka pelajari. Dalam studi kuantitatif ini, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai partisipan, kemungkinan mengubahnya menjadi kategori atau topik tertentu (Creswell, 2012:96). Topik yang dimaksud kemudian dikembangkan menjadi pola-pola, teori-teori, atau generalisasi-generalisasi untuk dibandingkan dengan literatur privat atau publik yang ada.

PEMBAHASAN

Dengan kemajuan teknologi selama bertahun-tahun, dan penggunaan ekstensif pembelajaran online selama COVID-19, komunitas pendidikan telah diperkaya oleh komputer dan gadget. Dunia digital ini menawarkan manfaat dan keuntungan yang sangat besar baik bagi dosen maupun mahasiswa, namun tanpa penggunaan dan pemahaman yang tepat, penerapan alat digital dapat menjadi luar biasa, atau bahkan berbahaya, terutama jika menyangkut kelompok usia yang lebih muda. Anak-anak saat ini hidup di dunia digital yang berkembang yang membutuhkan peningkatan kemampuan dan keterampilan untuk menggunakan dan mengadaptasi alat digital (Knobel & Lankshear, 2010). Meskipun ada kesepakatan bahwa seperangkat keterampilan baru yang melibatkan teknologi sangat penting untuk pengembangan pendidikan mahasiswa, hanya ada sedikit konsensus tentang pengetahuan



dan kemampuan apa yang diperlukan agar anak-anak dianggap melek digital.

Definisi literasi digital yang lalu menggambarkan keterampilan dengan alat khusus kemampuan untuk menggunakan pengolah kata atau mesin pencari, atau untuk mengkonfigurasi perangkat input/output (Adams, 1984; Gilster, 1997; Inskeep, 1982). Sementara definisi tersebut memiliki keutamaan kekhususan dan terukur, mereka juga tidak memiliki realitas konteks saat ini. Studi berkelanjutan telah mencoba mengungkap makna dan kebutuhan akan literasi digital. Leu dkk. (2007) berpendapat bahwa sebagian besar literasi, termasuk literasi digital, terdiri dari empat asumsi:

Literasi baru memerlukan keterampilan, strategi, dan praktik sosial baru yang dibutuhkan saat teknologi terintegrasi, Literasi digital adalah pusat partisipasi penuh dan bermakna, Literasi digital secara teratur berubah seiring perubahan teknologi, dan Literasi digital memiliki banyak segi dan manfaat dari berbagai sudut pandang.

Seperti yang tersirat, literasi virtual dapat dimulai dengan penggunaan alat digital dan teknologi komunikasi yang efisien tetapi tidak berhenti di situ. Ini adalah seperangkat keterampilan yang kompleks yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan refleksi (Giannikas, 2020). Pendidikan abad kedua puluh satu menekankan pentingnya literasi digital (sintesis literasi informasi, literasi internet, dan literasi komputer), dan bagaimana hal itu dapat diperoleh secara formal dan informal untuk memfasilitasi integrasi mahasiswa yang efektif (Lau & Yuen, 2014), yang dapat menghasilkan banyak manfaat. Artikel ini akan melihat literasi digital mahasiswa dan bagaimana sebaiknya dilihat sebagai sekumpulan kebiasaan yang digunakan anak-anak dalam interaksi mereka dengan perangkat digital untuk belajar. Selain itu, artikel ini akan membahas manfaat dan prinsip literasi digital, dan menunjukkan contoh bagaimana hal ini dapat dipraktikkan dan di dalam kelas.

Bélisle (2006) menjelaskan evolusi konsep keaksaraan dalam tiga model: Model fungsional, yang memandang literasi sebagai penguasaan keterampilan kognitif dan praktis sederhana yaitu keterampilan mekanik membaca dan menulis ke pendekatan yang lebih berkembang. Model praktik sosial budaya, di mana konsep literasi hanya bermakna dalam konteks sosialnya, dan menjadi literasi berarti memiliki akses ke struktur budaya, ekonomi, dan politik masyarakat. Model pemberdayaan intelektual, di mana literasi tidak hanya dilihat sebagai sarana dan keterampilan untuk berurusan dengan teks tertulis dan angka, tetapi membawa pengayaan dan transformasi kapasitas berpikir manusia yang mendalam.

Dalam melihat literasi dalam konteks komunitas pendidikan digital, dengan mengingat model fungsional, sosial-budaya dan intelektual, kita dapat melihatnya sebagai alat yang ampuh bagi mahasiswa untuk memahami hubungan mereka sendiri dengan digital. Sementara kata “literasi” sendiri mengacu pada keterampilan membaca dan menulis, jika disertai dengan kata “digital”, istilah tersebut mencakup lebih banyak lagi. Mengingat cara-cara baru dan selalu berubah dalam menggunakan alat digital untuk menerima dan mengkomunikasikan informasi, dan mengingat penggunaannya yang luas pasca COVID-19, tidak diragukan lagi literasi digital mencakup keterampilan yang lebih luas. Ini bukan hanya tentang mengetahui bagaimana alat atau perangkat lunak berfungsi.

Menurut Martin (2005), literasi digital adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan untuk merefleksikan proses ini. Buckingham (2010) menjelaskan bahwa literasi digital di kelas lebih dari sekedar mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran. Ini tentang mahasiswa yang belajar melalui alat digital yang dibimbing, menerapkan dan menciptakan sistem pembelajaran yang kaya dan mengembangkan pemahaman mahasiswa tentang bentuk budaya tempat mereka berinteraksi di dalam



dan di luar sekolah. Selain itu, literasi digital membutuhkan keterampilan berpikir kritis, kesadaran akan perilaku yang sesuai yang diharapkan dalam lingkungan online, dan pemahaman tentang masalah sosial yang diciptakan oleh teknologi dan lingkungan digital. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa untuk mengembangkan literasi digital, mahasiswa perlu membiasakan diri dengan komponen-komponen berikut:

Kolaborasi. Mahasiswa memperoleh kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, dan mengembangkan keterampilan interpersonal dan kolaboratif yang kuat. **Kreativitas.** Mahasiswa mengembangkan pemahaman tentang menggunakan peluang dengan cara kewirausahaan dan menghasilkan ide-ide baru. **Berpikir kritis.** Mahasiswa mengembangkan keterampilan untuk mengevaluasi informasi, mengidentifikasi pola dan koneksi, dan membangun pengetahuan yang bermakna. **Kewarganegaraan Digital.** Mahasiswa mengembangkan kemampuan untuk mempertimbangkan masalah dan memecahkan masalah kompleks di dunia digital mereka.

Komunikasi. Mahasiswa mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif kepada audiens yang berbeda melalui berbagai metode dan alat.

Banyak mahasiswa saat ini memiliki akses ke perangkat pribadi atau yang disediakan sekolah, yaitu smartphone, tablet, atau komputer. Oleh karena itu, mahasiswa dihadapkan pada kegiatan pembelajaran untuk mempromosikan literasi digital yang dapat dikategorikan menjadi: memproduksi media, bermain game, coding, dan berkreasi. Dalam memproduksi media, mahasiswa dapat memproduksi sendiri artefak digitalnya, yaitu blogging, microblogging, video blogging (vlogging), podcasting, dan digital storytelling. Gaming dikenal dengan bermain game untuk tujuan pendidikan (dalam konteks ini) sebagai kegiatan untuk mempromosikan literasi digital. Pengkodean berhubungan dengan pengkodean bahasa web, seperti HTML dan Java, di mana mahasiswa dapat mempelajari cara membuat program dan/atau game sederhana. Terakhir, berkreasi memungkinkan mahasiswa membuat sesuatu atau proyek melalui robotika, gambar dan/atau musik interaktif, dan banyak lagi.

Meskipun demikian, mahasiswa mungkin memerlukan waktu dan pembinaan bagi mereka untuk mencapai titik literasi digital. Sebelum guru mengintegrasikan teknologi baru ke dalam pelajaran/kurikulum mereka atau mendorong kemajuan/melek digital, mereka perlu menilai alat digital apa yang familiar dengan mahasiswa mereka dan bagaimana alat ini dapat digunakan di kelas.

Salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan menugaskan kelompok/pasangan mahasiswa untuk bekerja sama dalam berbagai tugas dengan menerapkan alat digital. Mahasiswa akan belajar satu sama lain, motivasi mereka untuk belajar lebih banyak tentang alat akan meningkat, dan menggunakan alat digital akan memberi mahasiswa kesempatan untuk menggunakan internet dengan benar dan menentukan situs web mana yang kredibel.

Dengan mempromosikan literasi digital di kelas, dosen dapat membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan untuk membedakan sumber berkualitas, memahami aturan hak cipta dan kepenulisan, serta mengevaluasi kredibilitas konten online. Oleh karena itu, guru dapat memasukkan pelajaran tentang penggunaan sumber daya digital dan komunikasi online secara bertanggung jawab, seperti cara:

Identifikasi video dan gambar yang relevan untuk tujuan pendidikan Berpartisipasi dalam komunitas online dengan aman dan efektif. **Penelitian cek fakta** untuk kebutuhan tugas. **Mengevaluasi sumber dan informasi online.** Mengutip sumber dan materi hak cipta dengan baik dan konsisten. **Mengenali dan membedakan yang asli dari "berita palsu"** Dengan pengalaman mahasiswa melakukan pemanfaatan literasi digital di bangku perkuliahan, mahasiswa dapat membawa dari pengalaman tersebut ke daerah tempat tinggal mereka dan menjadi contoh untuk kegiatan di masyarakat, mahasiswa dapat mengadakan acara di daerah tempat tinggal dalam rangka mengsosialisasikan tentang pemanfaatan literasi digital untuk meningkatkan minat baca di Indonesia. Kegiatan literasi ini biasanya



memberikan pengetahuan bagaimana menyaring berita hoax, meneliti alamat website dan memanfaatkan teknologi yang tersedia baik hardware maupun software, yang tentunya sangat membantu untuk meningkatkan berbagai aspek di masyarakat sebagai objek pengabdian. Sebagai dampak nyata dari pengabdian mahasiswa biasanya memberikan bukti nyata berupa produk atau program yang berkelanjutan.

Peranan mahasiswa sebagai contoh dapat memberikan kemajuan dalam hal literasi digital seperti: Penggunaan alat komunikasi elektronik seperti handphone dan laptop yang kini telah merambat ke daerah-daerah yang membuat literasi digital dapat diakses dengan mudah dan membantu anak-anak khususnya dalam kegiatan belajar mengajar, bahan bacaan pada literasi digital dinilai cukup menarik sehingga minat baca anak-anak meningkat, Saat menjelajah di dunia digital banyak terdapat berita-berita palsu (hoax), mahasiswa memberikan contoh untuk tidak langsung mempercayai berita tersebut dengan menyaring berita tersebut dengan literasi digital. Mahasiswa mendisain platform literasi digital yang mudah diakses sehingga minat baca meningkat. Penggunaan teknologi yang tepat sasaran.

KESIMPULAN

Dunia digital ini menawarkan manfaat dan keuntungan yang sangat besar baik bagi dosen maupun mahasiswa, namun tanpa penggunaan dan pemahaman yang tepat, penerapan alat digital dapat menjadi luar biasa, atau bahkan berbahaya, terutama jika menyangkut kelompok usia yang lebih muda. Anak-anak saat ini hidup di dunia digital yang berkembang yang membutuhkan peningkatan kemampuan dan keterampilan untuk menggunakan dan mengadaptasi alat digital (Knobel & Lankshear, 2010). Dalam melihat literasi dalam konteks komunitas pendidikan digital, dengan mengingat model fungsional, sosial-budaya dan intelektual, kita dapat melihatnya sebagai alat yang ampuh bagi mahasiswa untuk memahami hubungan mereka sendiri dengan digital. Menurut Martin (2005), literasi digital adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan untuk merefleksikan proses ini.

Banyak mahasiswa saat ini memiliki akses ke perangkat pribadi atau yang disediakan sekolah, yaitu smartphone, tablet, atau komputer. Mahasiswa akan belajar satu sama lain, motivasi mereka untuk belajar lebih banyak tentang alat akan meningkat, dan menggunakan alat digital akan memberi mahasiswa kesempatan untuk menggunakan internet dengan benar dan menentukan situs web mana yang kredibel. Kegiatan literasi ini biasanya memberikan pengetahuan bagaimana menyaring berita hoax, meneliti alamat website dan memanfaatkan teknologi yang tersedia baik hardware maupun software, yang tentunya sangat membantu untuk meningkatkan berbagai aspek di masyarakat sebagai objek pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J. A. (1984). Networked computers promote computer literacy and computer-assisted instruction. *T.H.E. Journal*, 11(8), 95–99.
- Bélisle, C. (2006). Literacy and the digital knowledge revolution. In A. Martin & D. Madigan (Eds.), *Digital Literacies for Learning* (pp. 51-67). Facet. doi:10.29085/9781856049870.007
- Buckingham, D. (2010). Defining Digital Literacy. *Medienbildung in Neuen Kulturräumen*, 59–71. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92133-4_4
- Faradina, N. (2017). “*Pengaruh Sekolah terhadap Minat Baca Siswa di SD Islam Terpadu Muhammadiyah An-Najah Jatinom Klaten*”. *Jurnal Hanata WIdya*. ISSN: 2086 – 7361. Volume 6,



N0.8. 60-69

- Giannikas, C.N. (2020). Prioritizing when Education is in Crisis: The language teacher. *Humanising Language Teaching*, 22(3) ISSN 1755-9715.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Inskeep, J. E. (1982, May). Computer literacy: What is it and why we need it? *Curriculum Review*, 138-141.
- Knobel, M. & Lankshear, C. Eds. (2010). *DIY media: Creating, sharing and learning with new technologies*. New York: Peter Lang.
- Lau, W.W.F. & Yuen, A.H.K. (2014). Developing and validating of a perceived ICT literacy scale for junior secondary school students: Pedagogical and educational contributions. *Computers & Education*, 78(1), 1-9 <https://www.learntechlib.org/p/201068/>.
- Martin, A. (2005). DigEuLit – a European Framework for Digital Literacy: a Progress Report. *Journal of eLiteracy*, 2, 130–13